

BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

VI. 1. Konsep Perumahan

VI. 1. 1. Kebutuhan dan Besaran Ruang

Berdasarkan analisis pelaku dan kegiatan didapatkan tabel kebutuhan ruang seperti dibawah ini:

- **Zona Periode Awal Berdirinya Kota Pontianak**

Tabel 6. 1. Besaran Ruang Kantor Pengelola / Informasi

No	Nama Ruang	Luas
1	Lobby, Ruang Tamu, dan Informasi	29,54 m ²
2	Ruang Presiden Direktur	7,32 m ²
3	Ruang Direktur Usaha Rekreasi	7,32 m ²
4	Ruang Direktur Keuangan	7,32 m ²
5	Staff Bidang Pemeliharaan Taman dan Lingkungan	28,63 m ²
6	Staff Bidang Pemeliharaan dan Kebersihan Bangunan	28,63 m ²
7	Staf Bidang Pemeliharaan Wahana Permainan	28,63 m ²
8	Ruang Karyawan	27,77 m ²
9	Ruang Rapat	18,91 m ²
10	Ruang Ganti dan Loker	25,18 m ²

11	Lavatory pria	5,08 m ²
12	Lavatory wanita	5,08 m ²
Luas Bangunan Pengelola		219,39 m ²

Tabel 6. 2. Besaran Ruang Penjualan dan Pengecekan Tiket

No	Nama Ruang	Luas
1	Tiket Box	74,50 m ²
2	Ruang Pengecekan Tiket	3,26 m ²
Luas Keseluruhan		77,77m ²

- **Zona Periode Masuknya Bangsa Lain**

Tabel 6. 3. Besaran Ruang Restoran Indoor

No.	Nama Ruang	Luas
1	Dapur	15 m ²
2	Kasir	9 m ²
3	Perabot (meja & kursi)	10,85 m ²
4	Standar ruang gerak dan Sirkulasi 20%	34,11 m ²
Luas Keseluruhan		68,20 m ²

Tabel 6. 4. Besaran Restoran Outdoor

No	Nama Ruang	Luas
1	Gazebo (6)	96 m ²
2	Sirkulasi	19,2 m ²
Luas Keseluruhan		115,2 m ²

Tabel 6. 6. Besaran Ruang Pusat Souvenir

No.	Nama Ruang	Luas
1	Counter Souvenir (5)	45 m ²
2	Sirkulasi (25%)	11,25 m ²
3	Lavatory (2)	22,54 m ²
Luas Keseluruhan		78,79 m ²

- **Zona Periode Modern**

Tabel 6. 7. Besaran Ruang Wahana Permainan dan Fasilitas Pendukung

No.	Nama Ruang	Luas
1	Penyewaan Pelampung	6 m ²
2	Ruang ganti (2)	51,41 m ²
3	Ruang Bilas (2)	12,93 m ²

4	Ruang Loker	9,39 m ²
5	Ruang P3K	9,89 m ²
6	Wahana Wave Pool	500 m ²
7	Wahana Pleasure Pool	500 m ²
8	Wahana The Hairpin	200 m ²
9	Wahana Kiddy Slides	200 m ²
10	Wahana Boom Blazter	200 m ²
11	Wahana Speed Slide	300 m ²
12	Wahana Aqua Tube	300 m ²
13	Sirkulasi & Standar area gerak	17,15 m ²
Luas Keseluruhan		3409,77 m ²

- **Zona Pendukung (area parkir)**

Tabel 6. 8. Besaran Ruang Area Parkir

No	Nama Ruang	Luas
1	Parkir Mobil Pengelola (4 unit)	52,8 m ²
2	Parkir Motor Pengelola (57 unit)	125,4 m ²
3	Sirkulasi Parkir Pengelola (25%)	44,55 m ²

4	Parkir Mobil Pengunjung (111 unit)	1465,2 m ²
5	Parkir Motor Pengunjung (249 unit)	547,8 m ²
6	Parkir Bus (3 unit)	78 m ²
7	Sirkulasi Parkir Pengunjung (25%)	522,75 m ²
Luas Keseluruhan		2836,5 m ²

VI. 1. 2. Organisasi Ruang Hubungan Ruang Secara Makro

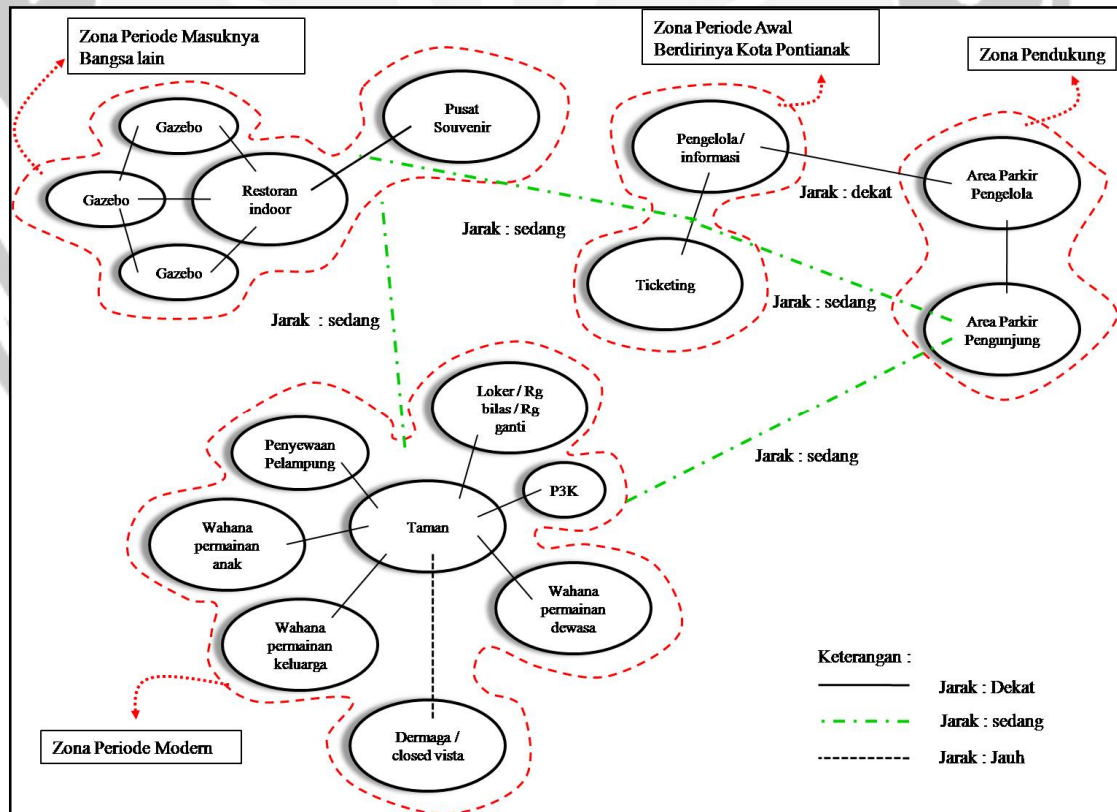


Diagram 6. 1. Hubungan ruang Secara Makro

Hubungan Ruang Secara Mikro

- Menurut Pola Sirkulasi Pengunjung

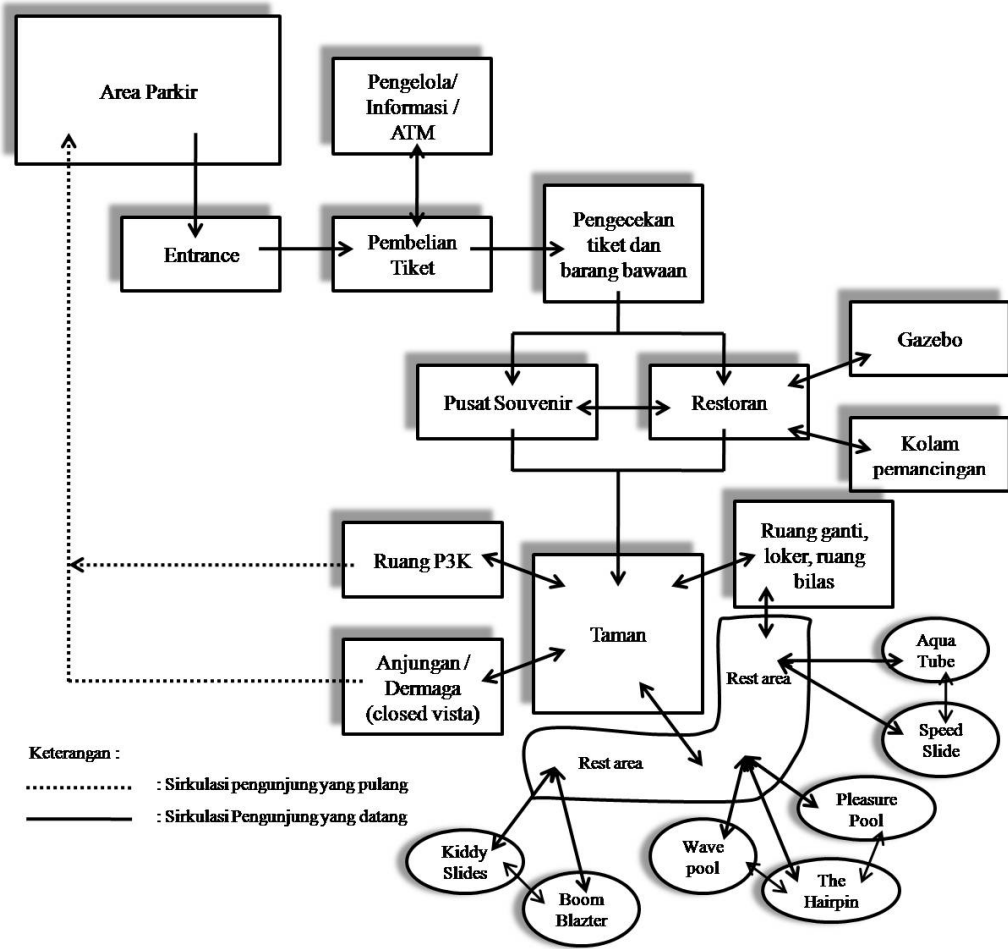


Diagram 6. 2. Organisasi ruang pengunjung

- Menurut Pola Sirkulasi Pengelola

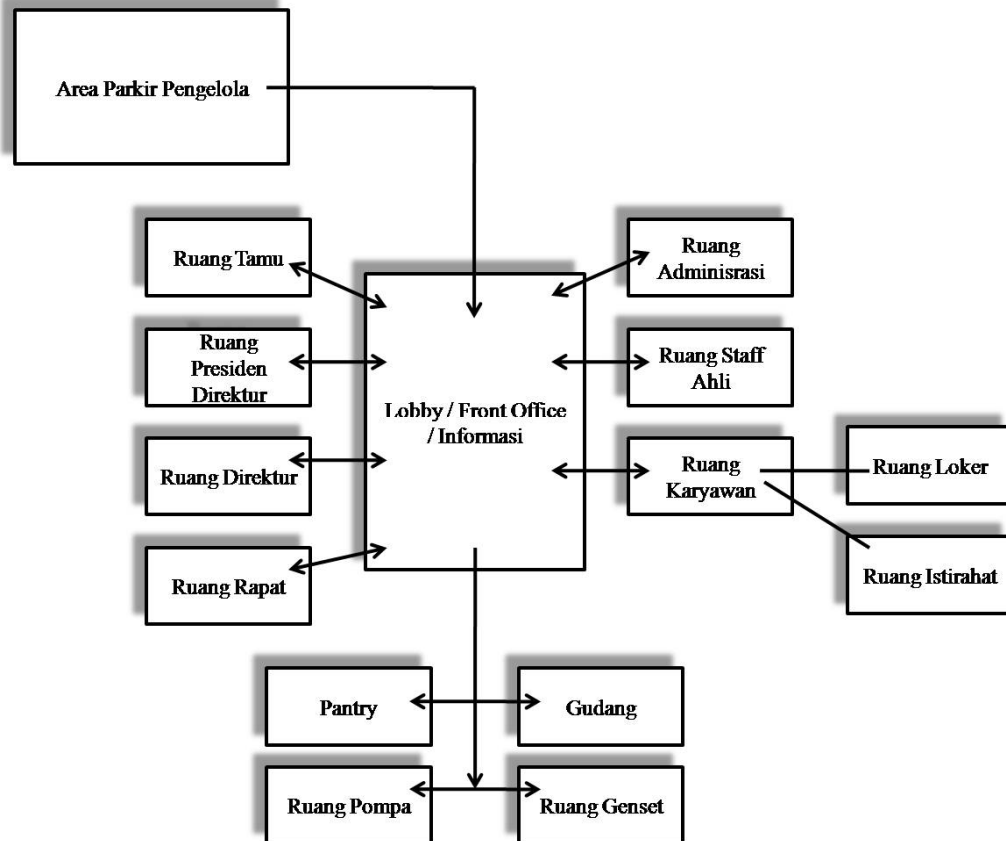


Diagram 6. 3. Organisasi ruang pengelola

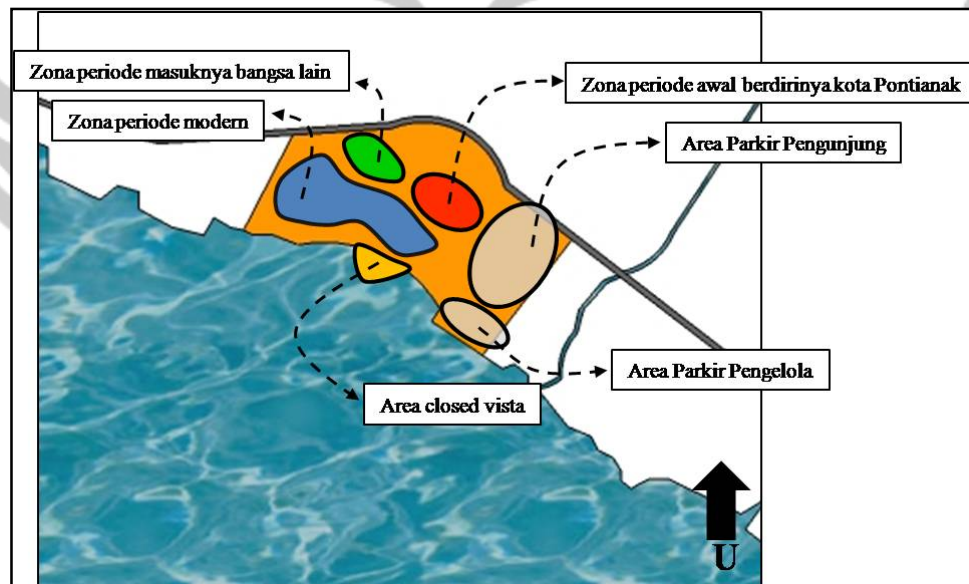
VI. 2. Konsep Site

VI. 2. 1. Konsep Zoning Site

Konsep Pembagian zona pada Taman Rekreasi Air Pontianak ini berdasarkan pada rentetan atau urutan periodik sejarah kota Pontianak.

Tabel 6. 9. Pembagian Zona

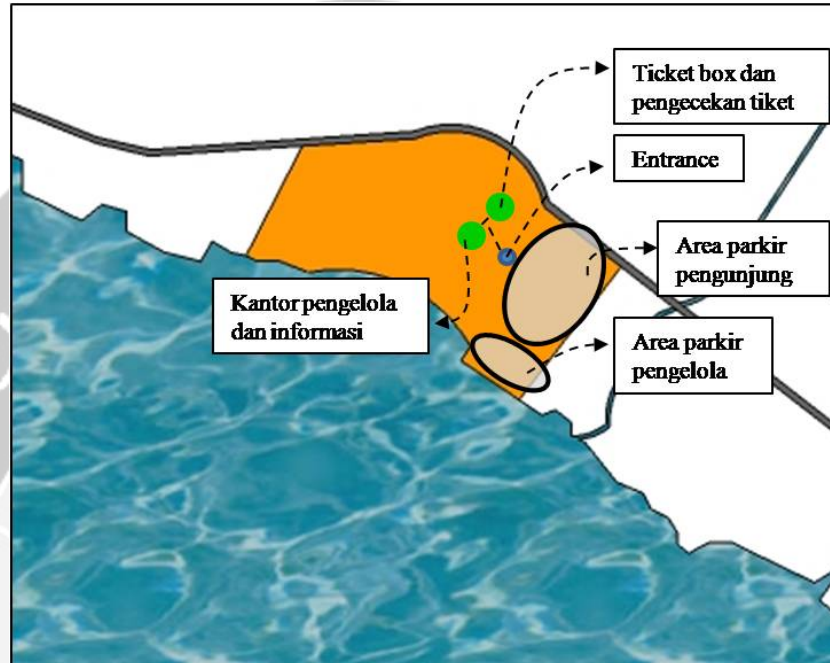
No.	Fungsi Utama			Fungsi Pendukung
	Zona periode awal berdirinya kota Pontianak	Zona periode masuknya bangsa lain	Zona periode modern	Zona parkir
1	Kantor Pengelola	Restoran	Wahana Pleasure pool	Lahan Parkir
2	Ticket Box	Pusat Souvenir	Wahana Wave pool	entrance
3	Entrance	Gazebo-gazebo	Wahana Speed slide	
4			Wahana Aqua tube	
5			Wahana The Hairpin	
6			Wahana Kiddy Slide	
7			Wahana Boom Blazter	
8			Gazebo-gazebo	
9			Ruang ganti, Loker, bilas, P3k	



Gambar 6. 1. Pembagian Zona

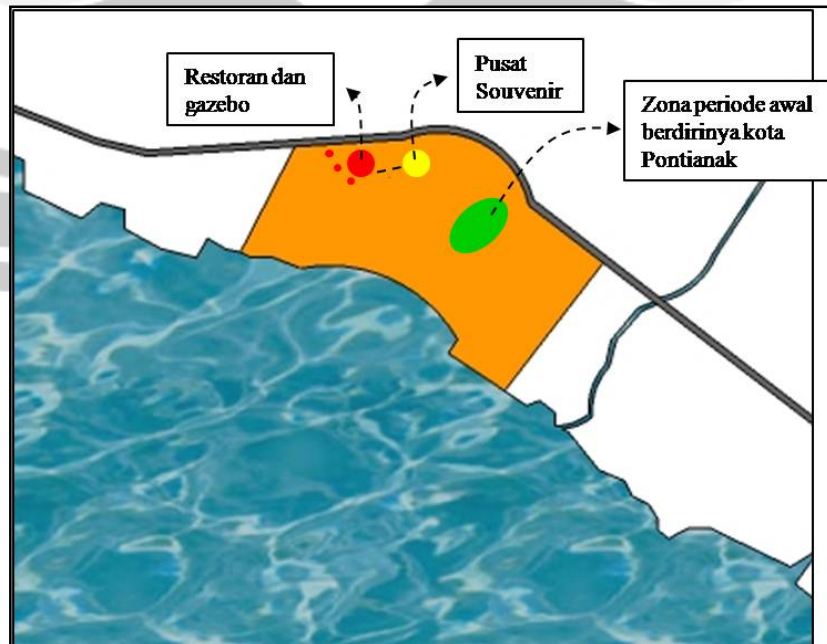
VI. 2. 2. Konsep Peletakan Massa

- Zona periode awal berdirinya kota Pontianak



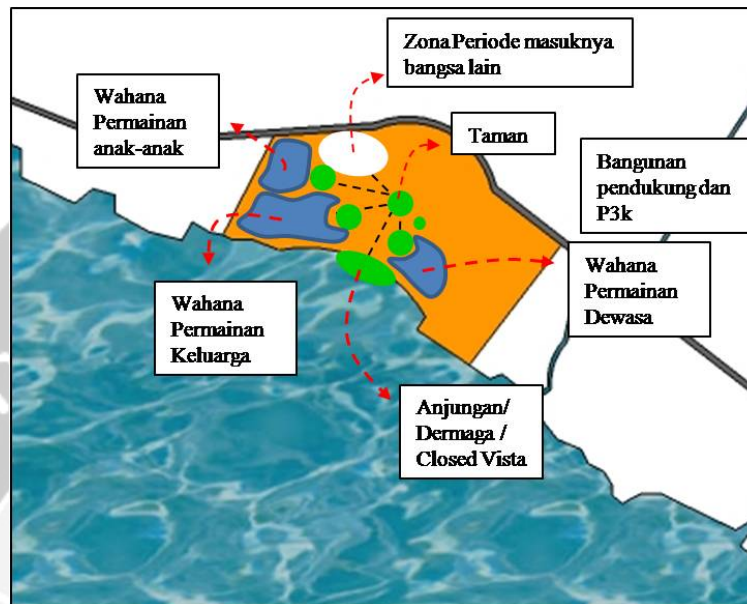
Gambar 6. 2. Peletakan massa periode awal berdirinya kota Pontianak

- Zona periode masuknya bangsa lain



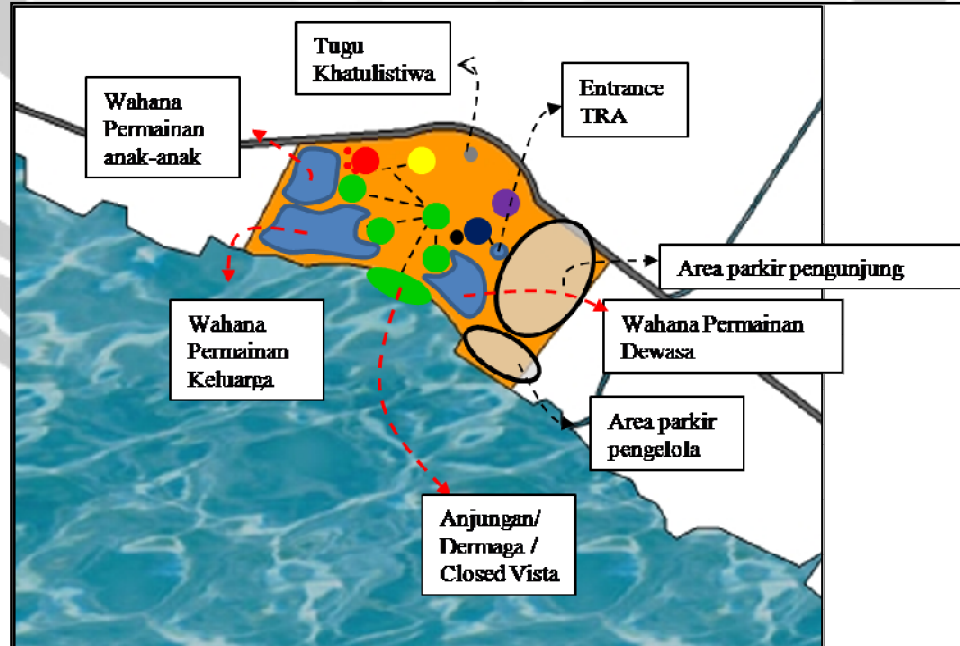
Gambar 6. 3. Peletakan massa zona periode masuknya bangsa lain

- Zona periode modern



Gambar 6. 4. Peletakan massa zona periode modern

- Peletakan massa secara keseluruhan



Keterangan :

- | | |
|--|---|
| ● Ticket box dan pengecekan tiket | ● Pusat Souvenir |
| ● Kantor pengelola dan informasi | ● Taman dan rest area |
| ● Restoran dan gazebo | ● Bangunan pendukung dan P3k |

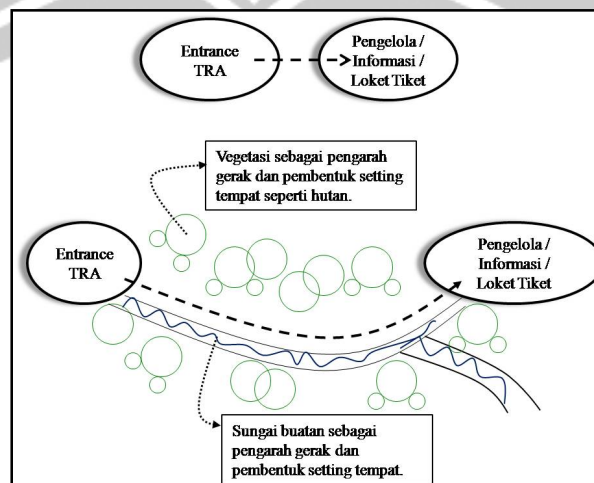
Gambar 6. 5. Peletakan massa secara keseluruhan

VI. 3. Konsep Perancangan Taman Rekreasi Air

VI. 3. 1. Transformasi Sejarah dan Serial Vision ke dalam Tata Ruang Luar

- **Periode Awal Berdirinya Kota Pontianak**

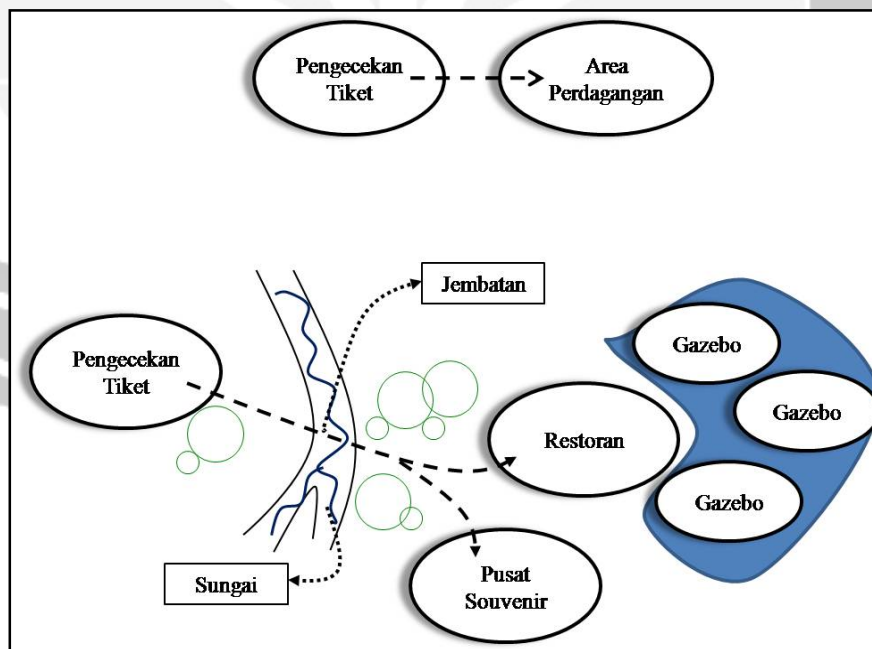
Serial vision memiliki tiga poin penting, yaitu mengenai optik, mengenai tempat, mengenai content. Pada periode ini, poin serial vision mengenai optik disampaikan melalui visualisasi awal berupa hutan, sungai sampai pada vokal poin berupa bangunan yang bentuknya diadopsi dari istana kerajaan Pontianak. Bangunan yang ada pada zona ini secara visual tersamarkan oleh hutan sehingga menimbulkan kesan penasaran kepada pengunjung. Selanjutnya poin serial vision mengenai tempat pada periode ini disampaikan melalui perjalanan pengunjung melewati hutan dan menyusuri sungai untuk menuju ke vokal poin yang bertujuan menyadarkan pengunjung akan tempat dimana mereka sedang berada. Hal ini berdasarkan pada sejarah yang bercerita bahwa “sultan Syarif Abdurahman membuka hutan dan menyusuri sungai sebelum menemukan lokasi untuk mendirikan kerajaan”. Pengolahan tata ruang luar pada zona ini mencakup rute perjalanan pengunjung antara entrance kawasan TRA sampai ke kantor pengelola. Pada zona ini pengunjung akan memasuki setting tempat berupa hutan dan sungai seperti pada sejarah awal berdirinya kota Pontianak. Pada awal perjalanan terdapat papan sejarah yang menceritakan secara singkat sejarah pada masa ini.



Gambar 6. 6. Tata ruang luar pada periode awal berdirinya kota Pontianak

- **Periode Masuknya Bangsa Lain**

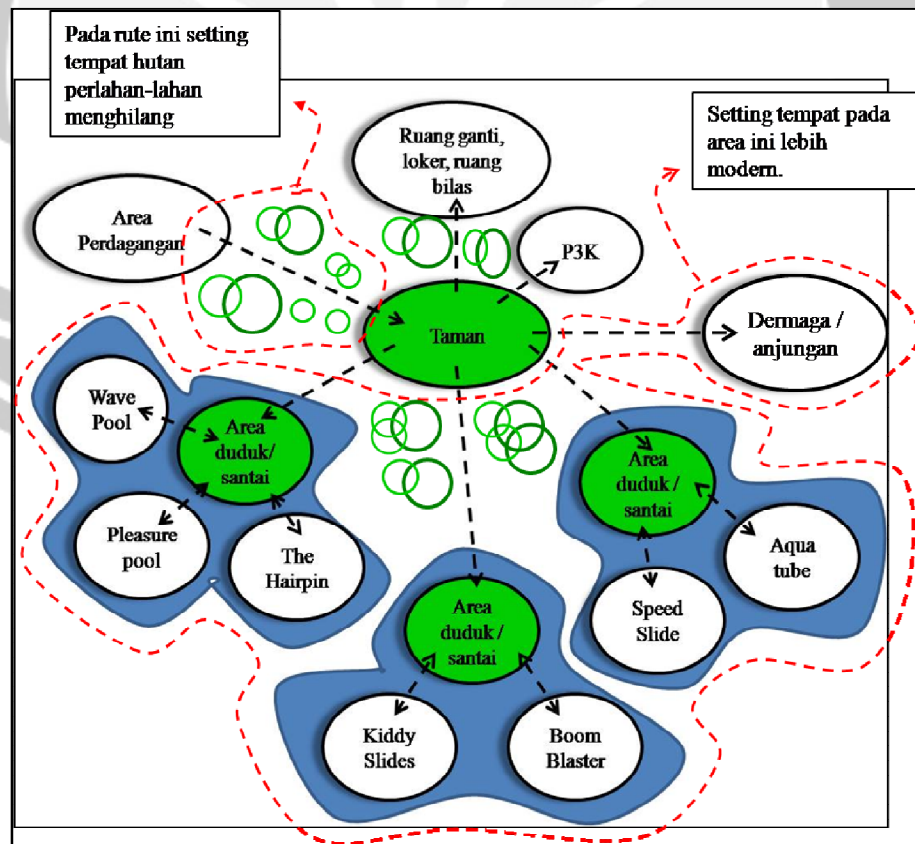
Pengolahan tata ruang luar pada zona ini mencakup rute perjalanan pengunjung antara pengecekan tiket sampai ke pusat souvenir dan restoran. Pada periode ini, poin serial vision mengenai optik disampaikan melalui setting tempat berupa sungai dan kesan setting tempat berupa hutan pada area ini agak dikurangi. Setelah itu pengunjung akan menemukan vokal poin yang kedua berupa pusat perdagangan yang bentuk bangunannya diadopsi dari bangunan Kolonial, bangunan tradisional Dayak, dan bangunan tradisional China. Selanjutnya poin yang kedua adalah mengenai tempat disampaikan melalui visualisasi keseluruhan agar pengunjung sadar akan periode yang mereka kunjungi dan mengerti akan maksud dari periode ini adalah kegiatan perdagangan antar bangsa yang terjadi pada saat itu. Pada awal perjalanan di pengecekan tiket terdapat papan sejarah yang berfungsi untuk memberikan info secara singkat sejarah yang terjadi pada periode ini.



Gambar 6. 7. Tata ruang luar pada periode masuknya bangsa lain

- **Periode Modern**

Pengolahan tata ruang luar pada zona ini mencakup perjalanan pengunjung antara jalan dari pusat souvenir dan restoran sampai ke dermaga/anjungan. Pada zona ini, poin serial vision mengenai optik disampaikan melalui setting tempat berupa hutan yang lama-kelamaan akan menghilang hingga sampai ke pintu masuk wahana permainan. Sedangkan tata ruang pada wahana permainan menekankan pada setting tempat yang modern seperti tata ruang kota Pontianak pada saat ini. Vokal poin pada periode ini merupakan titik klimaks dari semua rangkaian periode, titik klimaksnya berupa wahana permainan air yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat kota Pontianak akan kebutuhan rekreatif. Pada akhir rangkaian serial vision terdapat penurunan level visualisasi dari titik klimaks, penurunan visualisasi ini terdapat di anjungan atau dermaga yang mempunyai visualisasi latar (background) berupa visualisasi kota Pontianak di tepi sungai Kapuas.

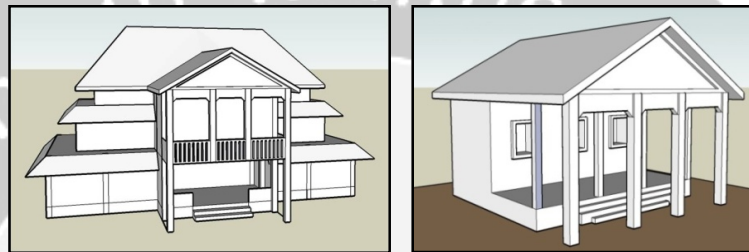


Gambar 6. 8. Tata ruang luar pada periode modern

VI. 3. 2. Transformasi Sejarah dan Serial Vision ke dalam Bentuk Bangunan

- Periode Awal Berdirinya kota Pontianak

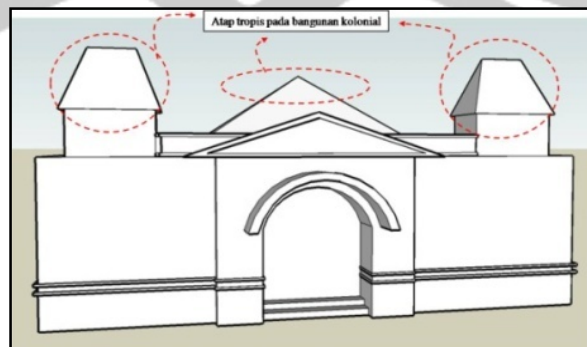
Menurut sejarah, pada masa awal berdirinya kota Pontianak sultan Abdurrahman mendirikan pemukiman dan pusat kerajaannya. Oleh karena itu bentuk bangunan yang ada pada zona periode awal berdirinya kota Pontianak diadopsi dari bangunan tradisional melayu dan istana Kadariyah.



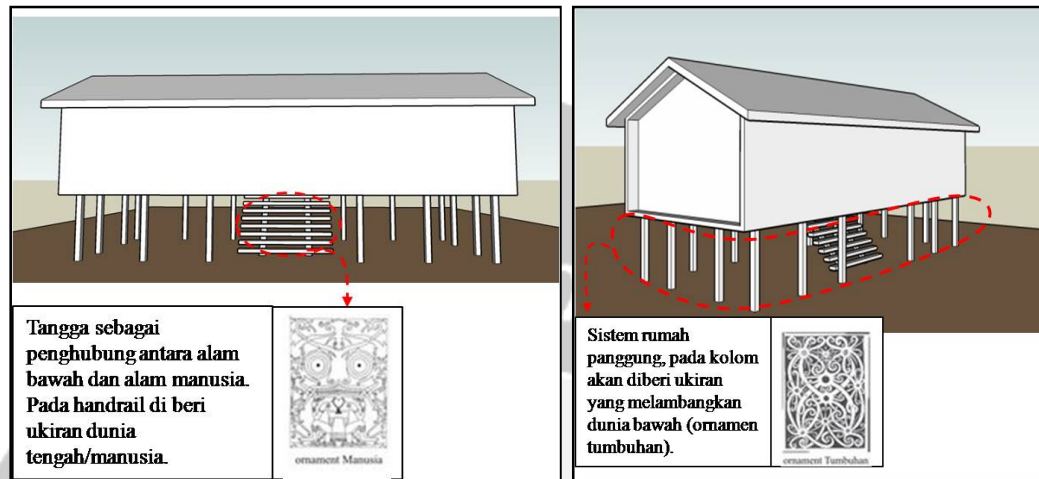
Gambar 6. 9. Bentuk bangunan periode awal berdirinya kota Pontianak

- Periode Masuknya Bangsa lain

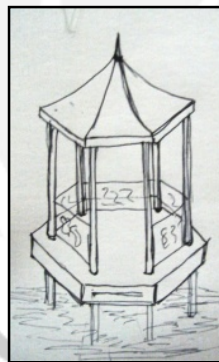
Pada periode ini, visualisasi keseluruhan bentuk bangunan dibuat agar pengunjung sadar akan periode yang mereka kunjungi dan mengerti akan maksud dari periode ini adalah kegiatan perdagangan antar bangsa yang terjadi pada saat itu. Bentuk bangunan yang ada pada zona ini diadopsi dari bangunan Kolonial, bangunan tradisional Dayak, dan bangunan tradisional China karena pada periode tersebut aktivitas perdagangan didominasi oleh ketiga bangsa tersebut.



Gambar 6. 10. Transformasi bentuk bangunan Kolonial



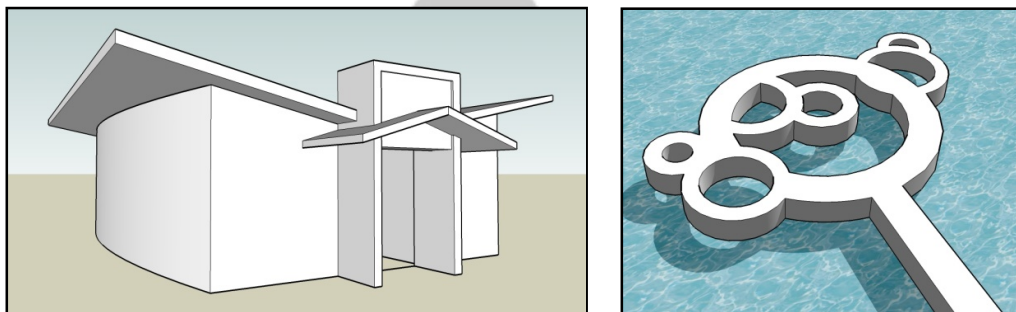
Gambar 6. 11. Transformasi bentuk bangunan tradisional Dayak



Gambar 6. 12. Transformasi bentuk bangunan China

- Periode modern

Pada periode ini merupakan titik klimaks dari seluruh perjalanan serial vision sehingga visualisasi keseluruhan bentuk bangunan dibuat modern dengan memasukkan unsur arsitektur tradisional.



Gambar 6. 13. Transformasi bentuk ruang loker, bilas, p3k dan anjungan /dermaga

VI. 3. 3. Transformasi Sejarah dan Serial Vision ke dalam Sirkulasi

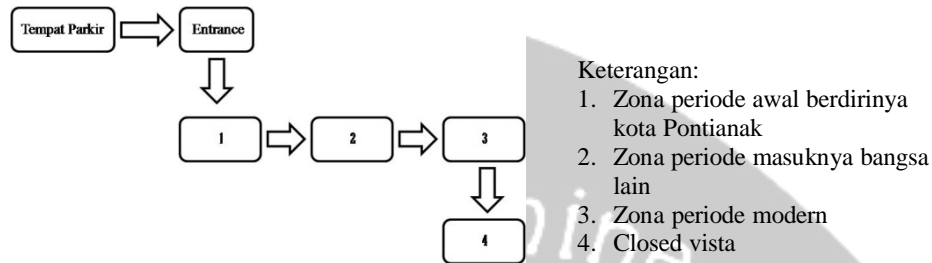
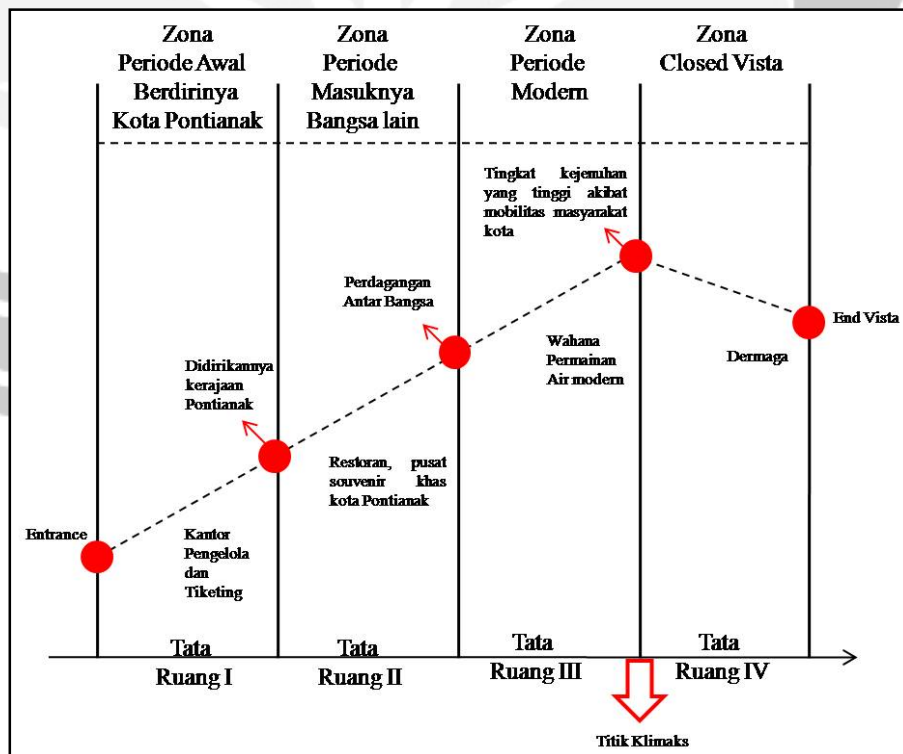


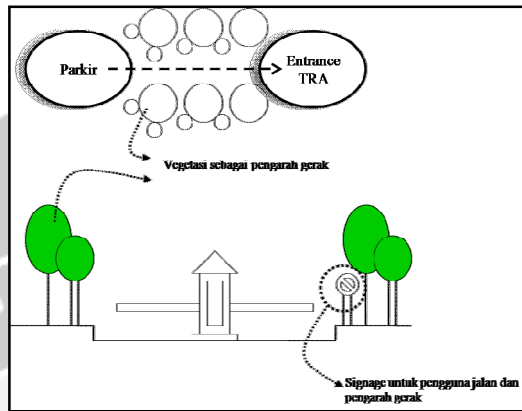
Diagram 6. 4. Pergerakan Wisatawan di *Taman Rekreasi Air Pontianak*

Taman Rekreasi Air di Pontianak yang diilhami dari sejarah perkembangan kota Pontianak mengajak para pengunjungnya untuk berekreasi sambil berpetualang di dalam lingkungan TRA yang diambil dari setting tempat dari sejarah perkembangan kota Pontianak. Oleh karena itu pergerakan wisatawan juga mengacu pada runtutan atau urutan sejarah perkembangan kota Pontianak.



Gambar 6. 14. Serial Vision pada *Taman Rekreasi Air Pontianak*

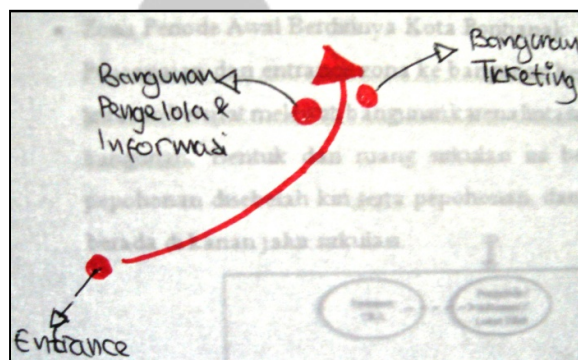
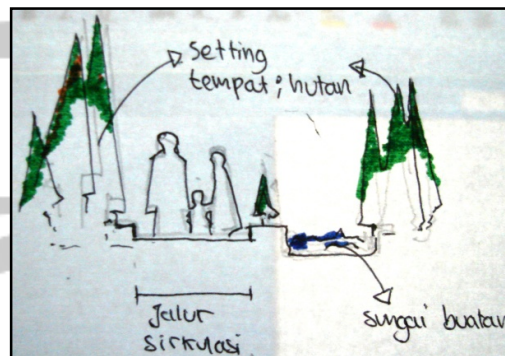
- Area Parkir



Gambar 6. 15. Sirkulasi pada area parkir

- Zona Periode Awal Berdirinya Kota Pontianak

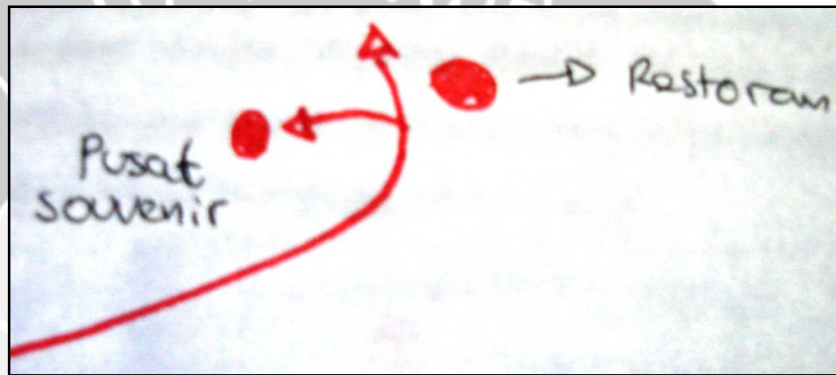
Pencapaian dari entrance zona ke bangunan bersifat tersamar. Jalur lintasan bersifat melewati bangunan karena lintasan berada diantara dua bangunan. Bentuk dari ruang sirkulasi ini bersifat tertutup oleh pepohonan disebelah kiri, serta pepohonan, dan sungai buatan yang berada di kanan jalur sirkulasi.



Gambar 6. 16. Sirkulasi Periode Awal Berdirinya Kota Pontianak

- Zona Periode Masuknya bangsa lain

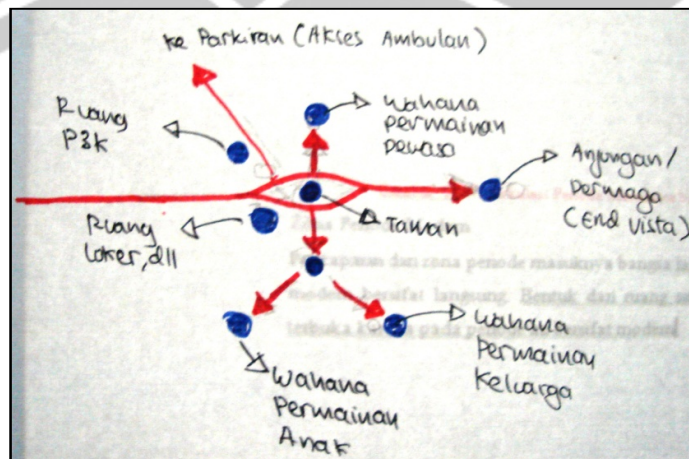
Pencapaian dari pengecekan tiket ke bangunan restoran dan pusat souvenir bersifat tersamar. Sedangkan untuk jalur lintasannya bercabang dan salah satunya melewati bangunan. Bentuk dari ruang sirkulasi ini bersifat terbuka karena kesan hutan pada periode ini dikurangi dan di dominasi oleh setting tempat sungai.



Gambar 6. 17. Sirkulasi Periode Masuknya bangsa lain

- Zona Periode Modern

Pencapaian dari zona periode masuknya bangsa lain ke zona periode modern bersifat langsung. Bentuk dari ruang sirkulasi ini bersifat terbuka agar wisatawan dapat melihat seluruh wahana permainan yang ditawarkan oleh taman rekreasi air ini.



Gambar 6. 18. Sirkulasi Periode Modern

VI. 4. Konsep Struktur

Berikut ini merupakan tabel yang menjelaskan tentang struktur yang mendukung *Taman Rekreasi Air Pontianak*:

Tabel 6. 10. Konsep Struktur

No	Zone	Wahana	Struktur	Material
1	Periode Awal Berdirinya Kota Pontianak	Kantor Pengelola	Struktur rangka	Beton Bertulang, Kayu
2	Periode Masuknya Bangsa lain	Ticketing	Struktur rangka	Beton Bertulang
		Restoran	Struktur rangka	Beton Bertulang
		Pusat Souvenir	Struktur rangka	Beton Bertulang
3	Periode modern	Fasilitas Pendukung	Struktur rangka	Beton Bertulang
		Wave Pool	Struktur rangka	Baja, fiberglass
		Pleasure Pool	Struktur rangka	Baja, fiberglass
		The Hairpin	Struktur rangka	Baja, fiberglass
		Kiddy Slide	Struktur rangka	Baja, fiberglass
		Boom Blazter	Struktur rangka	Baja, fiberglass
		Speed Slide	Struktur rangka	Baja, fiberglass
		Aqua Tube	Struktur rangka	Baja, fiberglass
		dermaga		Beton Bertulang, baja
4	Zona Closed Vista			
5	Zone Fungsi Pendukung	Area Parkir		Conblock

VI. 5. Konsep Utilitas

Utilitas dalam pembangunan *Taman Rekreasi Air Pontianak* sangat diperlukan untuk kelancaran dan kenyamanan dalam beraktivitas. Dalam pembangunan *Taman Rekreasi Air Pontianak* sarana utilitas yang akan digunakan yaitu:

Tabel 6. 11. Konsep Utilitas

NO	UTILITAS	KONSEP
1	Air bersih	Sistem <i>down feed</i>
2	Air kotor	Disposal cair à sumur peresapan à riol kota Disposal padat dan lemak à septictank à sumur peresapan à riol kota
3	<i>Power Plant</i>	Sumber tenaga listrik utama berasal dari PLN, sebagai cadangan

		berasal dari <i>generator set</i> .
4	Penangkal petir	Menghubungkan muatan listrik positif ke arde negatif di bawah permukaan tanah dengan menggunakan konduktor.
5	<i>Fire Resistance</i>	Sistem semi otomatis, yang menggunakan tenaga manusia untuk membantu memadamkan api.
6	<i>Penghawaan</i>	Menggunakan penghawaan alami
7	<i>Pencahayaan</i>	Memaksimalkan pencahaya alam pada siang hari, dan menggunakan pencahaya buatan pada malam hari

